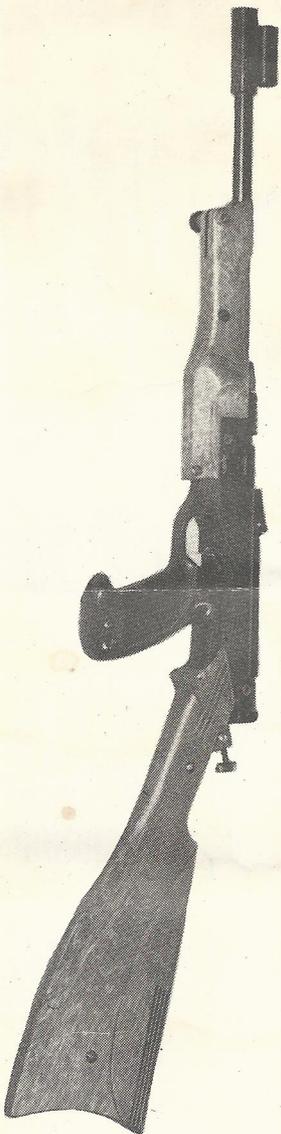


UNIVERSUM

ELEKTRONISCHES GEWEHR/PISTOLE
für Tontauben- und Treibjagdschiessen mit Color TV Multi-Spiel 4006

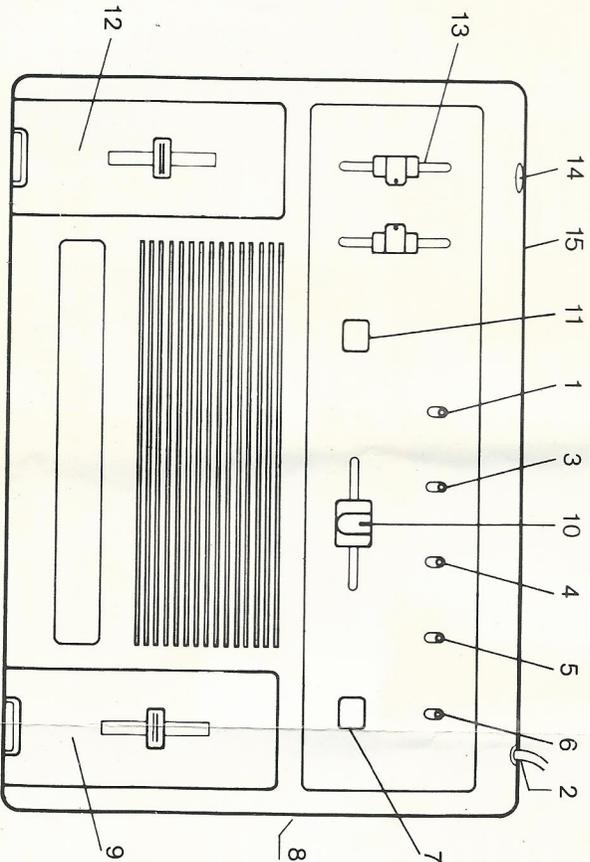


Bestell-Nummer 002.452 1

Gebrauchsanleitung

BEDIENUNGSELEMENTE

des UNIVERSUM Color TV-Multi-Spieler 4006

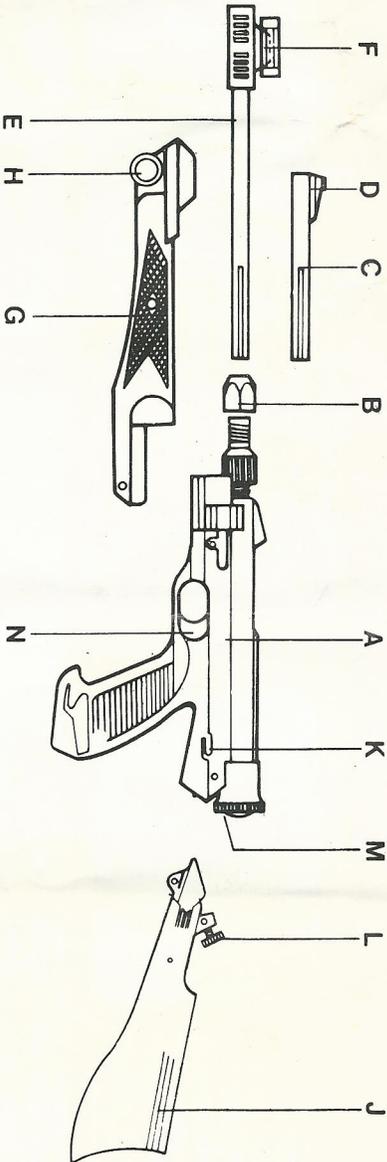


1. EIN-/AUS-Schalter;
Inbetriebnahme des Gerätes
2. Antennenkabel;
zur Verbindung mit dem Fernsehgerät
3. Ballenwurf;
manuell – automatisch
4. Flugbahn des Balles;
20°–40°
5. Balltempo;
langsam – schnell
6. Schläger bzw. Spielergröße;
groß – klein
7. Nullstellung der Ergebnis-Anzeige;
vor Beginn eines Spieles betätigen
8. Kanalschalter (Geräteunterseite);
Umschaltung von Kanal 3 auf Kanal 4
9. Rechte Fernbedienung mit Regler;
Schläger- bzw. Spielerverschiebung
10. Schiebescalter
Wahl des gewünschten Spiels
11. Einwurfaste;
manueller Ballenwurf
12. Linke Fernbedienung mit Regler;
Schläger- bzw. Spielerverschiebung
13. Anzeige für Spielstand;
manuell betätigt
14. Netzteilbuchse;
zum Anschluß eines 9-Volt-Netzteils
15. Anschlußbuchse für Schießen 1 + 2;
Gewehr/Pistole hier einstecken.

SCHIEßSPIELE: die nachfolgend beschriebenen 2 Schießspiele Tontaubenschiessen und Treibjagd können nur in Verbindung mit dem Color TV-Multi-Spiel 4006 Best-Nr. 004.160 durchgeführt werden. Dieses Gerät ist fuer andere TV Spiele nicht geeignet.

Änderungen vorbehalten

SCHIESSEN MIT GEWEHR UND PISTOLE



VORBEREITUNG

Pistole: Der kurze Lauf (C) ist in das Mittelstück (A) einzustecken und mit der Überwurfmutter (B) zu befestigen. Es ist darauf zu achten, daß das Korn (D) senkrecht steht.

Gewehr: Die vordere Handstütze (G) ist auf das Mittelstück (A) aufzuschieben. Der lange Lauf (E) ist einzustecken und mit der Rändelschraube (H) der vorderen Handstütze (G) zu befestigen. Der Lichtschutz (F) des Korns muß senkrecht zum Lauf stehen. Der Kolben (J) ist in die beiden seitlichen Ausnehmungen (K), hinten am Mittelstück (A), einzuhaken und hochzuklappen. Sodann ist die rückwärtige Schraube (L) soweit anzuziehen, daß der Kolben in seiner Lage fixiert ist. Diese Schraube soll in der rückwärtigen Vertiefung (M) des Mittelstücks (A) Halt finden.

- Der Kolben kann auch am unteren Teil des Pistolengriffs eingehängt werden.

Nachdem Pistole oder Gewehr zusammengesetzt wurde, ist der Stecker des Anschlußkabels in die rückseitige Buchse (15) des Color-Multi-Spiels 4006 einzustecken.

ELEKTRONISCHES SCHIESSEN

Das Spiel ist für einen Spieler.

Helligkeit und Kontrast des Fernsehgerätes sind so einzustellen, daß sich ein kräftig leuchtendes Zielsymbol auf möglichst dunklem Hintergrund ergibt. Es kann bei normalen Tageslicht oder Lampenlicht gespielt werden. Gedämpftes Licht ist von Vorteil. Bei optimalen Bedingungen beträgt die Reichweite ca. 3 m.

Das Gerät ist mit Schalter (1) einzuschalten. Der Schalter (3) für den Ballenwurf soll in Stellung „Automatik“ stehen. Der Schwierigkeitsgrad kann mit dem Flugbahnschalter (4) und dem Temposchalter (5) gewählt werden. Beide Schalter behalten bei dieser Spielart die normale Funktion. Der Schalter (6) und die beiden Regler (9) + (12) sind beim Schießen ohne Funktion.

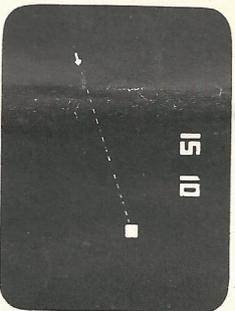
Jede Betätigung des Abzugs (N) löst einen „Schuß“ aus. Bei jedem „Treffer“ ertönt ein akustisches Signal und das „Ziel“ verschwindet für kurze Zeit.

Der „Schuß“ wird nicht akustisch wiedergegeben.

SCHIESSEN 1

TONTAUBENSCHIESSEN

Bringen Sie den Schiebeschalter (10) in Stellung SCHIESSEN 1. Es erscheint auf dem Bildschirm das nebenstehend abgebildete Spielbild. Das Spiel beginnt mit Drücken der 0:0-Taste (7) und der Einwurf-Taste (11).



Der Spieler muß versuchen, mit dem Gewehr oder mit der Pistole den Leuchtfleck, der nach rechts aus dem Spielfeld läuft, zu treffen. Nach einem Treffer verschnindet das Ziel kurz, um irgendwo wieder aufzutauchen. Bei „Treffer“ ertönt auch ein akustisches Signal. Das Gerät zählt die Zahl der Schüsse (linke-Zahl) und die Zahl der Treffer (rechte Zahl).

Diese Ergebnis-Anzeige erscheint zuerst, wenn 15 Schüsse abgegeben sind. Für ein neues Spiel ist die 0:0-Taste (7) zu drücken.

WICHTIGE HINWEISE

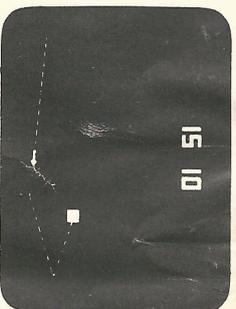
Der Raum soll nicht zu hell ausgeleuchtet sein und darf keine starken Aufhellungen haben. Auch der Bildschirm muß frei von Lichtreflexen sein.

Das Zielsymbol soll möglichst hell gegenüber einem dunklen Hintergrund eingestellt sein, übergroße Helligkeit des Zielflecks, insbesondere jedoch des Umfeldes, führt zu ungenauer Treffer-Anzeige. Falls das Schiessen auf kurze Entfernung (unter 1,5m) ausgeübt wird, muß die Helligkeit reduziert werden, weil es sonst zu Übersteuerungseffekten kommen kann.

SCHIESSEN 2

TREIBJAGD

Bringen Sie den Schiebeschalter (10) in Stellung SCHIESSEN 2. Es erscheint auf dem Bildschirm das nebenstehend abgebildete Spielbild. Das Spiel beginnt mit Drücken der 0:0-Taste (7) und der Einwurf-Taste (11).



Im wesentlichen ist dieses Spiel dem zuerst genannten Tontaubenschießen sehr ähnlich mit dem Unterschied, daß das „Ziel“ im Zickzack über dem Bildschirm läuft und diesen nicht verläßt. Die Funktion aller Bedienelemente ist ansonsten die gleiche wie beim „Tontaubenschießen“.

Nach 15 Schüssen wird ebenfalls die Zahl der abgegebenen Schüsse (linke Zahl) und die Zahl der Treffer (rechte Zahl) angezeigt. Danach ist für ein neues Spiel die 0:0-Taste (7) zu drücken.

Es darf kein direktes Sonnen- oder Lampenlicht in den Lauf des Gewehrs oder Pistole einfallen.

Während der Betätigung des Abzugs muß das Gewehr bzw. Pistole ruhig gehalten werden. Ruckartige Bewegungen können falsche Treffer voräuschen.